

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebagai upaya untuk mengembangkan diri setiap individu untuk melangsungkan kehidupan. Pendidikan juga merupakan hal yang terpenting untuk keberlangsungan kehidupan manusia, yang memiliki arti bahwa setiap manusia berhak untuk mendapatkan suatu pendidikan yang diharapkan dapat berkembang melalui suatu pengajaran dan pelatihan. Proses pendidikan berhubungan dengan proses pembangunan, maksudnya yaitu pendidikan bagian integral dalam pembangunan. Pembangunan pendidikan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, berpikir kritis, dan proses pembelajaran diantaranya meliputi manusia, material, fasilitas, perlengkapan, serta prosedur yang berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dalam suatu proses pendidikan. Dalam dunia pendidikan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada proses belajar di lingkungan belajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran efektif dan efisien (Syafirin et al., 2023). Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar di lingkungan belajar. Dalam pembelajaran peserta didik berproses untuk mendapatkan ilmu, pemahaman dan pembentukan karakter peserta didik, yang dibantu oleh pendidik yaitu guru (Stai et al., 2023). Dalam proses pembelajaran memerlukan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Interaksi antara pendidik dan peserta didik merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran (Khoiron, 2021). Media pembelajaran merupakan suatu sarana penyampaian informasi dari komunikator yaitu pendidik kepada komunikan yaitu peserta didik sebagai penerima informasi. Fungsi dan manfaat media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pendidik dan peserta didik

(Syafirin et al., 2023). Menurut (Taha et al., 2023) ada lima komponen manfaat media pembelajaran diantaranya, yaitu : (1) fasilitator pesan dan materi dalam proses pembelajaran, (2) sumber belajar, (3) alat untuk memotivasi belajar, (4) alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang utuh dan bermakna, dan (5) alat untuk belajar dan meningkatkan keterampilan. Kelima komponen tersebut mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang peserta didik minati adalah media pembelajaran video.

Video pembelajaran merupakan suatu media pembelajaran audio visual yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan dalam satu aktivitas. Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan baru bagi peserta didik, karena cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru, menulis dan membaca saja bisa diragukan efektifitasnya (Fariska Deriyan, 2022). Dalam pembuatan video pembelajaran dibutuhkan aplikasi penunjang untuk membuatnya, agar tercipta video pembelajaran yang menarik peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran.

Aplikasi *CapCut* merupakan aplikasi editing video yang menyediakan berbagai fitur pengeditan video yang mudah dioperasikan di *smartphone*, Laptop, PC, ataupun Tablet. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Syadidul Itqon, 2024) media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran yang berbeda dikelas. Video pembelajaran *CapCut* terdiri dari rangkaian gambar yang bergerak dan audio dikenal mampu meningkatkan daya tangkap peserta didik terhadap materi pembelajaran. *CapCut* merupakan salah satu *software* pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya, kelengkapan fasilitas dan kemampuannya mengolah video menjadikan aplikasi ini dipakai oleh para youtuber (Fariska Deriyan, 2022). Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *CapCut* banyak sekali yaitu dapat menambahkan krip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan musik ataupun suara, serta menambahkan stiker ataupun animasi

lucu yang menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Dalam pembuatan video pembelajaran pendidik seringkali kesulitan karena banyak aplikasi video pembelajaran yang kurang lengkap fiturnya serta kebanyakan menggunakan aplikasi yang berbayar. Oleh sebab itu, banyak pendidik yang tidak tertarik menggunakan aplikasi yang berbayar untuk membuat video pembelajaran (Ispratiwi & Mellisa, 2023). Aplikasi *CapCut* dipilih karena banyak fitur-fitur yang gratis sehingga mudah untuk membuat video pembelajaran, walaupun ada beberapa fitur yang berbayar. Video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* dapat membantu pendidik membuat peserta didik memahami penjelasan materi yang pendidik ingin sampaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Belajar adalah salah satu bagian terpenting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut (Mayasari et al., 2023) bahwa hasil belajar peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan hasil prestasi belajar yang baik dan optimal, yang ditandai dengan tingginya nilai dan dapat terlihat dalam proses pembelajaran melalui keaktifan individu dalam belajar. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan dimiliki peserta didik dari proses kegiatan belajar dan dapat dijadikan sebagai tolak ukur ketercapaian dalam pembelajaran (Arifudin, 2021). Menurut Bloom dalam (Sudjana, 2006) hasil belajar terbagi dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan menyerap arti dari materi yang akan dipelajari ataupun bahan yang dipelajari. Pemahaman yang dapat menjelaskan seberapa paham peserta didik mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan pendidik, ataupun peserta didik memahami apa yang dibaca, dilihat, dialami dan dirasakan berupa hasil langsung yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh (Taruly et al., 2022) disalah satu SMAN 2 Sintang selama pembelajaran pemahaman kognitif peserta didik masih kurang, dikarenakan tidak lengkapnya pemahaman peserta didik terhadap materi khususnya materi fluida statis yang mereka pelajari, tidak mengingat secara jelas materi fluida statis yang sudah mereka pelajari, kurangnya respon dalam belajar seperti tidak ingin bertanya ketika belum paham pada materi fluida statis yang diberikan pendidik dan masih banyak peserta didik yang mengalami miskonsepsi ataupun tidak memahami konsep sama sekali.

Hasil studi pendahuluan kepada guru fisika di SMA Darul Fatwa melalui wawancara menunjukkan bahwa guru lebih dominan menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan menggunakan papan tulis untuk memberikan materi pembelajaran. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dikarenakan keterbatasan kemampuan, waktu dan fasilitas yang menunjang. Hasil wawancara pada peserta didik kelas XI MIPA di SMA Darul Fatwa ditemukan bahwa peserta didik cenderung kurang bersemangat dan konsentrasi dalam belajar jika hanya metode ceramah saja tanpa ada media pendukung lain. Peserta didik cenderung fokus belajar diawal pelajaran saja tidak sampai akhir dikarenakan metode pembelajaran dan media yang membuat peserta didik mudah bikin mengantuk. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Muslimatul Husna et al., 2021) konsentrasi peserta didik semakin menurun pada jam pelajaran, perhatian peserta didik biasanya meningkat pada 15-20 menit pertama, kemudian menurun pada 15-20 menit menurun, dan selanjutnya meningkat dan menurun kembali. Selain permasalahan dalam hal konsentrasi peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi fisika.

Observasi kelas dilakukan untuk mengamati seluruh kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil observasi di kelas XI MIPA di SMA Darul Fatwa menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang mudah teralihkan fokusnya dan masih memiliki antusias belajar yang sangat rendah saat pembelajaran fisika. Antusias belajar yang rendah ditandai dengan sedikitnya peserta didik yang memberikan respon dan perhatian secara penuh selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, terkadang guru hanya memberikan materi melalui buku teks pelajaran, teks berformat “.pdf” atau video penjelasan materi kepada peserta didik untuk dipelajari secara mandiri. Hal ini tentu akan sangat mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik pada materi fisika.

Hasil wawancara kepada peserta didik kelas XI di SMA Darul Fatwa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran yang bervariasi, menarik dan tidak monoton seperti pendidik hanya ceramah, memberikan materi, contoh soal dan latihan soal saja. Salah satu saran yang

diusulkan yaitu dengan membuat video pembelajaran yang diarahkan langsung oleh pendidik. Pembelajaran menggunakan video pembelajaran lebih menarik, meningkatkan konsentrasi dan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pelajaran yang akan dilakukan.

Hasil dari uji coba soal kemampuan kognitif yang dilakukan disalah satu SMA di Bandung menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada materi fluida statis masih kurang dengan rata-rata presentase sebesar 49 %. Soal yang diberikan kepada peserta didik adalah soal kemampuan kognitif fluida statis sebanyak 24 soal berbentuk pilihan ganda. Tabel 1.2 menunjukkan hasil kemampuan kognitif peserta didik dengan nilai persentase setiap indikator.

Tabel 1. 1 Data uji coba soal kemampuan kognitif peserta didik

No	Indikator Kemampuan Kognitif	Persentase
1	C1 (Mengingat)	68 %
2	C2 (Memahami)	50 %
3	C3 (Menerapkan)	48 %
4	C4 (Menganalisis)	50 %
5	C5 (Mengevaluasi)	45 %
6	C6 (Mencipta)	35 %
<b>Rata-rata</b>		49 %

Berdasarkan Tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa memiliki persentase indikator yang bervariasi dari yang rendah hingga tinggi, persentase kemampuan kognitif peserta didik tertinggi ada pada indikator C1 sebesar 68% yaitu mengingat sedangkan indikator terendah yaitu indikator C6 sebesar 35% yaitu mencipta. Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kemampuan kognitif peserta didik.

Fluida statis merupakan suatu materi fisika yang esensial dipelajari tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), tetapi masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk memahami serta menerapkan konsep fluida statis dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penelitian dari (Mellu & Langtang, 2023) di SMA Kristen 1 Soe

persentase peserta didik yang mengalami miskonsepsi sebesar 57,50% pada materi fluida statis. Penelitian oleh (Rose et al., 2023) pemahaman konsep fisika peserta didik di kelas XI SMAN 1 Kretek pada materi fluida statis kurang baik dengan presentase 47,7 % peserta didik yang tidak paham. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyampaikan judul penelitian sebagai berikut **“Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis Aplikasi *CapCut* pada Materi Fluida Statis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang mendasari penelitian ini, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi fluida statis di kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi fluida statis di kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa pada materi fluida statis sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan pada poin sebelumnya , tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis :

1. Kelayakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi fluida statis
2. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi fluida statis di kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa

3. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa pada materi fluida statis sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut*

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran fisika baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, informasi, inspirasi dan inovasi dalam pengembangan media yang inovatif dan terintegrasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik melalui media pembelajaran video.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu rujukan sebagai cara alternatif dalam memilih media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi peserta didik dapat dijadikan pembelajaran untuk menambah pemahaman dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fisika khususnya materi fluida statis.

#### **E. Definisi Operasional**

Penelitian ini terdapat beberapa istilah yang mungkin berbeda dengan definisi umum. Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan dijelaskan definisi dari masing-masing variabel yang digunakan.

1. Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut*

Video yang dikembangkan pada penelitian ini adalah materi pembelajaran fluida statis dengan menggunakan aplikasi *CapCut*. Fitur dalam aplikasi *CapCut* terdiri dari beberapa *template*, alat AI, pengeditan foto, dan alat pemasaran. Media video pembelajaran ini berisikan : 1) identitas materi, seperti informasi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), tujuan pembelajaran; 2) materi pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik; 3) Evaluasi pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* divalidasi menggunakan lembar ahli media, dan lembar validasi ahli materi.

## 2. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik penelitian ini merupakan pendekatan pembelajaran yang terdiri dari proses mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Proses kegiatan pendekatan pembelajaran tersebut disingkat menjadi 5M. Kegiatan 5M terkandung dalam video alur kegiatan pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut*. Alat ukur untuk mengetahui kelayakan pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* yang menggunakan pendekatan saintifik adalah lembar penilaian otentik SAS. Masing-masing pertanyaan muncul dalam setiap aspek 5M di dalam video dan tahapan pembelajaran yang harus dijawab oleh peserta didik.

## 3. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Hasil belajar kognitif peserta didik merupakan salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh peserta didik sehingga menjadi dasar untuk meraih tingkat keterampilan yang lebih tinggi. Hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan berdasarkan pengalaman dan informasi. Indikator kemampuan kognitif menurut Bloom (1956) terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Alat ukur untuk mengukur hasil belajar kognitif yaitu menggunakan tes pilihan ganda (PG) dengan jumlah 24 soal.

## 4. Materi Fluida Statis

Materi Fluida Statis merupakan salah satu materi fisika yang disampaikan pada kelas XI semester genap. Materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.4 yaitu Menerapkan hukum-hukum fluida dalam kehidupan sehari-hari.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Darul Fatwa menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap antusias belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih kurang meningkatkan antusias belajar peserta didik yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dengan metode ceramah, memberikan contoh soal dan latihan soal, sehingga peserta didik kurang dalam hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan materi fisika. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan menghabiskan banyak waktu untuk membuat dan banyak aplikasi media pembelajaran berbayar. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik, efektif dan aktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik, karena menjadi pondasi utama untuk menjadikan peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang lebih tinggi. Peserta didik yang memiliki hasil belajar kognitif yang baik memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, mengelompokkan ide, gagasan, serta peristiwa yang dialaminya. Pada aspek kognitif memiliki enam tingkatan yang mencakup kegiatan mental dan otak di antaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi (Pratama Putra, 2024). Dalam meningkatkan hasil kognitif peserta didik dapat disesuaikan dengan taksonomi Bloom revisi yang meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).

Berdasarkan paparan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* dengan pendekatan saintifik 5M yang diharapkan dapat memberikan solusi untuk masalah peningkatan hasil belajar

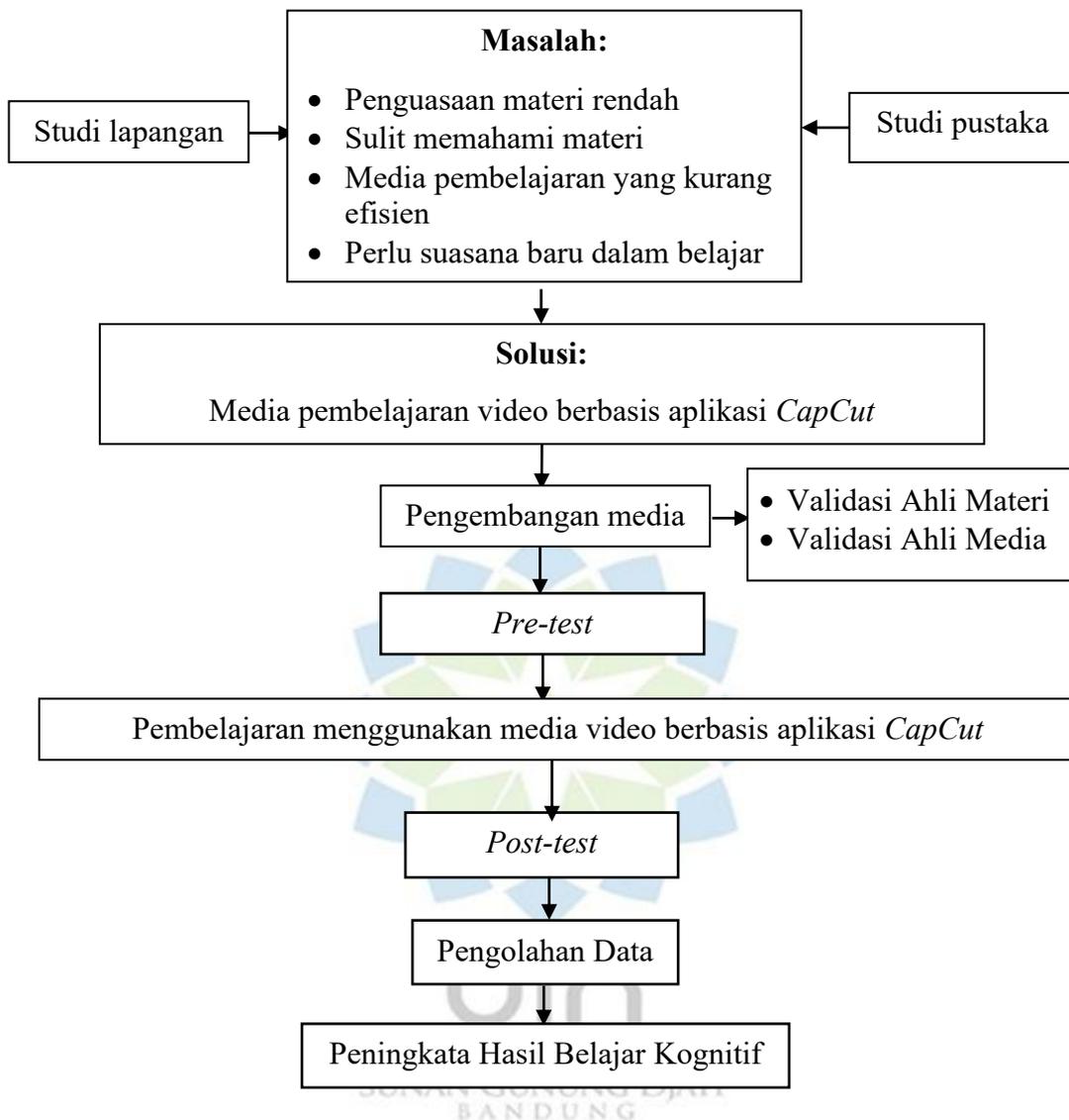
kognitif peserta didik dalam belajar. Keterkaitan video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* dengan pendekatan saintifik dan hasil belajar kognitif, dapat dilihat dari Tabel 1.2.

Tabel 1. 2 Keterkaitan video pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan hasil belajar kognitif

<b>Pendekatan Saintifik</b>	<b>Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>CapCut</i></b>	<b>Kemampuan Kognitif yang muncul</b>
Mengamati	Disajikan tampilan pada <u>bagian mengamati</u> dengan penyajian tentang fluida statis	<u>Mengingat C1</u> <u>Memahami C2</u>
Menanya	Disajikan tampilan pada <u>bagian menanya</u> dengan penyajian pertanyaan	<u>Memahami C1</u> <u>Mengingat C2</u> <u>Menganalisis C4</u>
Mencoba	Disajikan tampilan pada <u>bagian mencoba</u> dengan penyajian perintah untuk melakukan percobaan kepada peserta didik di LKPD yang sudah disediakan	<u>Memahami C2</u> <u>Menerapkan C3</u>
Mengasosiasi	Disajikan tampilan pada <u>bagian mengasosiasi</u> dengan penyajian pertanyaan analisis terkait hasil percobaan	<u>Menerapkan C3</u> <u>Menganalisis C4</u> <u>Mengevaluasi C5</u>
Mengkomunikasi	Disajikan tampilan pada <u>bagian mengkomunikasi</u> dengan penyajian perintah kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil analisisnya	<u>Mengingat C1</u> <u>Memahami C2</u> <u>Mengevaluasi C5</u>

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian yaitu campuran kualitatif dan kuantitatif. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model jenis ADDIE. Tahapan ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu diantaranya *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada tahapan analisis, desain, dan pengembangan dilakukan secara daring dengan memperhatikan saran dan masukan yang telah diberikan oleh pembimbing. Tahapan desain yang digunakan pada tahap implementasi yaitu *one group pretest-posttest design* artinya menggunakan satu kelas sebagai kelas sampel penelitian. Pada tahap evaluasi hasil belajar kognitif dilihat dari nilai hasil *pretest* dan *posttest* dari keseluruhan sampel. Berdasarkan beberapa hal yang telah disampaikan, sangat penting untuk menyusun kerangka pemikiran penelitian pengembangan media tersebut. Berikut ini disajikan kerangka berpikir pada penelitian ini untuk memudahkan pembacaan keadaan penelitian.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

### G. Hipotesis

Hipotesis dirumuskan dari pemaparan kerangka berpikir yang telah dipaparkan. Hipotesis yang dibangun pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis *CapCut* pada materi fluida statis.

$H_a$  : Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas XI MIPA SMA Darul Fatwa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis *CapCut* pada materi fluida statis.

## H. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suryaman & Suryanti (2022) mengenai pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan *CapCut* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *CapCut* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Suryaman & Suryanti, 2022).
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Br Situmorang et al., 2025) mengenai pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* terhadap hasil belajar peserta didik bahwa penggunaan media memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan hasil tes akhir menunjukkan nilai 70,5 untuk kelas eksperimen dan 59,73 untuk kelas kontrol (Br Situmorang et al., 2025).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Bano et al., (2025) mengenai pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* telah terbukti sangat layak untuk digunakan, kerana memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. Media video ini sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menunjang pemahaman peserta didik (Bano et al., 2025).
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Herawati et al., 2023) tentang media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam proses belajar memahami materi. Video yang ditampilkan berisi gambar dan penjelasan materi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih antusias dalam proses belajar ini sangat efektif terhadap hasil belajar (Herawati et al., 2023)

5. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Erliana Ayu Cahyani & Gusti Agung Oka Negara, (2021) memiliki tujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun video animasi dengan pendekatan saintifik, dan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian dengan pengembangan media video berbasis saintifik ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Putu Erliana Ayu Cahyani & Gusti Agung Oka Negara, 2021).
6. Penelitian yang dilakukan oleh (Rhamdan, 2024) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *CapCut* Pada Materi Pernapasan Manusia” memperoleh hasil positif bahwa media pembelajaran sangat layak dan menarik digunakan (Rhamdan, 2024).
7. Penelitian yang dilakukan oleh (Fatia Nur Askia et al., 2025) bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas pengembangan video pembelajaran berbasis *CapCut*, dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development/R&D*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil pengembangan menunjukkan bahwa video pembelajaran ini layak dan efektif pada materi fluida statis kelas XI (Fatia Nur Askia et al., 2025).
8. Penelitian yang dilakukan oleh (Herawati et al., 2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ekonimi berbasis *CapCut* di SMA Negeri 10 Palembang”, memperoleh hasil pembelajaran dilihat dari tes dengan nilai rerata sebesar 80% kriteria baik, media pembelajaran yang dikembangkan melalui video pembelajaran berbasis *CapCut* dinyatakan layak digunakan (Herawati et al., 2023).
9. Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Syadidul Itqon, (2024) tentang pengembangann video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, memperoleh hasil peningkatan signifikan hasil belajar dengan pretest 36,67% menjadi 70% hasil posttest yang menunjukkan efektivitas penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Putri & Syadidul Itqon, 2024).

10. Penelitian yang dilakukan oleh Asmaryad et al., (2024) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *CapCut* pada Pelajaran IPAS Kelas V SDN 15 Koto Besar” dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Hasil dari penelitiannya memperoleh nilai 88,6% dari hasil uji coba respon peserta didik terhadap video pembelajaran yang dikembangkan, sehingga video pembelajaran ini valid dan praktis (Asmaryad et al., 2024).

Uraian hasil penelitian terdahulu disajikan dalam Tabel 1.3 untuk memberikan uraian yang terstruktur untuk persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini.

Tabel 1. 3 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Suryaman & Suryanti	2022	Media video pembelajaran menggunakan aplikasi <i>CapCut</i>	Keefektifan video pembelajaran pada pembelajaran IPS materi peduli terhadap makhluk hidup
2	Br Situmorang, dkk.	2025	Media video pembelajaran menggunakan aplikasi <i>CapCut</i> untuk meningkatkan hasil belajar	Berfokus pada pelajaran IPAS kelas IV
3	Bano, dkk.	2025	Media video pembelajaran menggunakan aplikasi <i>CapCut</i>	Media pembelajaran digunakan pada materi dinamika litosfer
4	Herawati, dkk.	2023	Media video pembelajaran menggunakan aplikasi	Materi terfokuskan pada materi ekonomi

No	Peneliti	Tahun	Persamaan	Perbedaan
			<i>CapCut</i>	
5	Putu Erliana Ayu Cahyani & Gusti Agung Oka Negara	2021	Pengembangan video dengan pendekatan saintifik	Pengembangan video animasi berfokus pada muatan IPA berbasis pendekatan saintifik pada pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia
6	Rhamdan	2024	Media video berbasis aplikasi <i>CapCut</i>	Berfokus pada materi pernafasan manusia
7	Fatia Nur Askia, dkk.	2025	Media video berbasis aplikasi <i>CapCut</i> materi fluida statis dengan metode ADDIE	Media dikembangkan pada materi fluida statis dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis
8	Herawati, dkk.	2025	Pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi <i>CapCut</i>	Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan modul
9	Putri & Syadidul Itqon	2024	Media pembelajaran video berbasis aplikasi <i>CapCut</i>	Materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran yaitu IPAS
10	Asmaryad, dkk.	2024	Pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi <i>CapCut</i>	Pengembangan video berbantuan canva untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi *CapCut* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran video. Aplikasi *CapCut* sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dengan fleksibilitas yang dimiliki aplikasi *CapCut* memungkinkan para pengembangan untuk membuat video pembelajaran yang menarik disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan. Perbedaan media yang akan peneliti kembangkan yaitu dari segi media video yang digunakan terintegrasi pendekatan sains serta materi yang digunakan yaitu pelajaran fisika dengan materi fluida statis. Hal kebaruan yang dapat ditemukan yaitu materi yang digunakan sebagian besar materi non eksak, serta peneliti akan membuat animasi video yang dilengkapi fitur musik dan tampilan video yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran. Peneliti berharap media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

